

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan pokok bagi setiap manusia. Melalui pendidikan, seseorang belajar tentang berbagai permasalahan yang ada di dunia ini, baik itu melalui pendidikan formal atau pendidikan non formal. Anak-anak menerima pendidikan dari orang tuanya dan manakala anak ini sudah dewasa dan berkeluarga mereka juga akan mendidik anak-anaknya.

Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan adalah humanisasi yaitu upaya memanusiakan atau upaya membantu manusia agar mampu mewujudkan diri sesuai dengan martabat kemanusiaanya, oleh karena itu pendidikan berarti upaya membantu manusia untuk menjadi apa.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menjadi mata pelajaran yang sangat penting dan fundamental. Hal tersebut karena PPKn mengajarkan kepada peserta didik untuk memiliki sikap-sikap yang mencerminkan sila-sila dalam pancasila sebagai ideologi bangsa. Peserta didik bukan hanya dibekali oleh teori-teori melainkan juga aplikasi dalam kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan pengamalan pancasila.

Winarno (2013:6) menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Indonesia diartikan sebagai pendidikan politik yang fokus materinya adalah peranan warga negara dalam kehidupan bernegara yang semuanya itu di proses dalam rangka untuk membina peranan tersebut sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945 agar dapat menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. Namun, dewasa ini semakin marak kasus-kasus para pelajar yang terjerat narkoba, tawuran, dan kenakalan remaja lainnya. Hal itu sangat tidak mencerminkan sikap dan nilai-nilai pancasila sebagai ideologi bangsa Indonesia. Oleh karena itu, pemerintah melakukan perubahan kurikulum yang semula KTSP menjadi kurikulum 2013.

Mulyasa (2017 : 64) landasan filosofi pengembangan kurikulum 2013 adalah filosofi pendidikan yang berbasis pada nilai-nilai luhur, nilai akademik, kebutuhan peserta didik, dan masyarakat. Kurikulum 2013 bukan hanya menilai siswa secara akademik saja melainkan dari segi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Hal tersebut dirasa mampu untuk mengembalikan nilai-nilai pancasila dalam diri peserta didik.

Selain memuat 4 kompetensi yaitu sikap spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan, kurikulum 2013 juga dirancang agar guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif melalui model pembelajara, media pembelajaran, atau metode pembelajaran yang bervariasi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Mulyasa (2017 : 99) yang menjelaskan bahwa implementasi kurikulum 2013 merupakan aktualisasi kurikulum dalam pembelajaran dan pembentukan kompetensi serta karakter peserta didik, sehingga menuntut

keaktifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan berbagai kegiatan sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan.

Kurikulum 2013 berbeda dengan kurikulum sebelumnya karena adanya penggabungan beberapa muatan pelajaran ke dalam bentuk tema dan adanya pemetaan kompetensi dasar pada setiap sub tema. Misalnya, pada kelas IV tema 5 Pahlawanku subtema 2 Pahlawanku Kebanggaanku terdapat muatan yang digabungkan yaitu PPKn dan Bahasa Indonesia.

Muatan PPKn mencakup kajian dan pembahasan tentang pemerintahan, konstitusi, lembaga demokrasi, rule of law, hak dan kewajiban warga negara, proses demokrasi, partisipasi aktif dan keterlibatan warga negara dalam masyarakat madani, pengetahuan tentang lembaga-lembaga dan sistem yang terdapat dalam pemerintahan., warisan politik, administrasi publik dan aktif refleksi kritis, penyelidikan dan kerjasama, keadilan sosial, pengertian antar budaya, dan kelestarian lingkungan hidup, serta hak asasi manusia. ICCE (dalam Afandi, 2013:54). Muatan Bahasa Indonesia adalah bahasa Indonesia sebagai alat integrasi bangsa (secara politis) tampak jelas kedudukannya sebagai bahasa nasional, yaitu lambang kebanggaan nasional, lambang identitas nasional, alat pemersatu bangsa, dan alat perhubungan antar budaya dan antar daerah (Zamzani, 2014 : 233).

Kedua muatan tersebut terpusat pada hafalan dan teori semata, namun bertujuan agar siswa dapat mengimplementasikan dalam menghadapi permasalahan sehari-hari, untuk menjadi warga negara Indonesia yang memiliki nilai-nilai luhur Pancasila. Akan tetapi, masih banyak kendala yang dialami guru

dalam penggabungan muatan PPKn dan Bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 ini. Guru hanya berpedoman pada buku pegangan guru, tidak melakukan inovasi seperti menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi. Selain itu, guru belum membangkitkan semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada kualitas belajar siswa yang mencakup aspek sikap, sosial, pengetahuan, dan spiritual.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas IV yang bernama Ibu Sri Sumirahayu, S.Pd di SD 2 Ngetuk pada Senin, 10 September 2018, diperoleh informasi bahwa dalam menerapkan pembelajaran menggunakan kurikulum 2013, guru berpegangan pada langkah-langkah pembelajaran yang ada dalam buku pegangan guru. Selain itu, materi yang disampaikan tidak sepenuhnya dipahami oleh siswa khususnya pada muatan PPKn dan Bahasa Indonesia. Meskipun pembelajaran dibuat berkelompok, namun keaktifan siswa dalam diskusi kelompok masih kurang, ada yang hanya diam saja, ada pula yang becanda mengganggu teman yang lain ketika kegiatan diskusi dilaksanakan.

Akibat dari proses pembelajaran tersebut, maka berdampak pada kualitas hasil belajar siswa dilihat dari sikap spiritual, sosial, dan pengetahuan. Peneliti memperoleh data prasiklus kelas IV SD 2 Ngetuk pada muatan PPKn dan Bahasa Indonesia Tema 3 Subtema 3 masing-masing menunjukkan bahwa rata-rata kelas pada muatan PPKn (tematik) hanya mencapai angka 61,8 dan rata-rata kelas untuk muatan Bahasa Indonesia (tematik) sebesar 62,4, jadi rata-rata kelas untuk kedua muatan tersebut hanya mencapai 62,09 dari jumlah siswa sebanyak 31 siswa. Perolehan rata-rata tersebut masih di bawah KKM yang telah ditentukan oleh

sekolah yaitu 65. Selain itu, ketuntasan klasikal untuk mapel PPKn dan Bahasa Indonesia hanya mencapai 48,38% dengan jumlah siswa yang tuntas untuk kedua muatan tersebut sebanyak 15 siswa sedangkan untuk 16 siswa belum tuntas.

Karakteristik siswa kelas IV SD 2 Ngetuk beragam sehingga daya tangkap siswa terhadap materi yang dipelajari pun berbeda-beda. Siswa dengan kemampuan rendah yaitu : BD, NS, MDA,MLY, dan MS. Siswa dengan kemampuan sedang yaitu : MSY, RR, SDNA, VAL,PS,RAN, dan ZA. Siswa dengan kemampuan tinggi yaitu : MR, NAP, RW, MSM, MIR, dan ABD.

Permasalahan pada siswa kelas IV SD 2 Ngetuk tersebut harus segera di perbaiki agar tercipta pembelajaran yang inovatif dan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dalam aspek spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan penilaian kurikulum 2013. Sanjaya (2009: 2) menyatakan bahwa kualitas pembelajaran dapat dilihat dari dua sisi yang sama pentingnya, yakni sisi proses dan hasil belajar. Proses belajar berkaitan dengan pola perilaku siswa dalam mempelajari bahan pelajaran; sedangkan hasil belajar berkaitan dengan perubahan pola perilaku yang diperoleh sebagai pengaruh dari proses belajar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memberikan alternatif solusi dengan menerapkan model *scramble* berbasis power point. Shoimin (2014 : 166) menjelaskan bahwa *scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan

alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat 3 tahapan dalam model pembelajaran Scramble yaitu tahap persiapan, kegiatan inti, dan tindak lanjut.

Dari pendapat di atas, terlihat bahwa karakteristik model pembelajaran Scramble adalah permainan untuk menemukan jawaban dari beberapa soal dengan media kartu soal dan kartu jawaban. Seperti yang kita ketahui bahwa karakteristik anak usia sekolah dasar adalah senang bermain. Jadi, hal tersebut dapat meningkatkan minat dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga, siswa lebih aktif, miliki sifat kompetitif, saling membantu antar teman, bertanggung jawab, dan menghargai pendapat orang lain.

Selain menggunakan model pembelajaran yang inovatif, media pembelajaran pun berperan sangat penting dalam hal ini. Media yang dimaksud adalah power point. Menurut Suarna (2016: 288) media power point adalah sebuah program aplikasi yang dirancang khusus untuk membuat slide presentasi. Melalui model *Scramble* berbasis *power point* tersebut, pembelajaran akan lebih menarik dan bermakna.

Penerapan model Scramble berbasis power point juga terkait dengan beberapa penelitian terdahulu yang terbukti efektif untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Artini,dkk (2014) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Semi Konkret Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Kapten Kopian Sujana”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPS kelompok eksperimen adalah 77,90 > nilai rata-rata hasil belajar IPS kelompok kontrol adalah 72,14. Ini berarti, terdapat perbedaan

yang signifikan hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe scramble berbantuan media semi konkret dengan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional di kelas V semester 1 SD Gugus Kapten Kopiang Sujana Denpasar.

Astuti, dkk (2016) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Scramble dengan media Flash Card untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Pada Siswa Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model scramble dengan media flash card dapat meningkatkan keterampilan menulis pantun pada siswa kelas IV SDN IV Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017. Pada kondisi awal sebelum dilakukan tindakan, ketuntasan kelas prasiklus sebesar 31,25%. Setelah menggunakan model pembelajaran scramble dengan media flash card pada siklus I ketuntasan kelas meningkat menjadi 50%, selanjutnya pada siklus II meningkat menjadi 93,75%.

Saridewi dan Kusmariyatni (2017) dengan judul “ Penerapan Model Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I hasil belajar siswa 52,93% berada pada kategori sangat rendah. Pada siklus II hasil belajar siswa 90,24% berada pada kategori sangat tinggi. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 41,46 dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan analisis dan pembahasan, disimpulkan bahwa penerapan model scramble dapat efektif meningkatkan hasil belajar IPA pada materi daur hidup beragam jenis makhluk hidup pada kelas IV SD No. 3 Legian.

Berdasarkan uraian di atas, Tema 5 Pahlawanku, sub tema 2 Pahlawanku Kebanggaanku kelas IV SD 2 Ngetuk lebih efektif diterapkan dengan model pembelajaran Scramble berbasis power point. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji permasalahan tersebut melalui Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Sub Tema Pahlawanku Kebanggaanku Muatan PPKn Dan Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran Scramble Berbasis Power Point Pada Siswa Kelas IV SD 2 Ngetuk”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Scramble* berbasis *power point* subtema Pahlawanku Kebanggaanku muatan PPKn dan Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD 2 Ngetuk?
2. Bagaimana peningkatan aktivitas siswa menggunakan model pembelajaran *Scramble* berbasis *power point* subtema Pahlawanku Kebanggaanku muatan PPKn dan Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD 2 Ngetuk?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Scramble* berbasis *power point* subtema Pahlawanku Kebanggaanku muatan PPKn dan Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD 2 Ngetuk?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Scramble* berbasis *power point* subtema pahlawanku kebanggaanku muatan PPKn dan Bahasa Indonesia.
2. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Scramble* berbasis *power point* subtema pahlawanku kebanggaanku muatan PPKn dan Bahasa Indonesia.
3. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Scramble* berbasis *power point* subtema pahlawanku kebanggaanku muatan PPKn dan Bahasa Indonesia.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari kegunaan teoritis dan kegunaan praktis. Secara lebih rinci akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Kegunaan Teoritis

Kegunaan teoritis penelitian ini adalah berguna bagi dunia pendidikan dan memberikan gambaran tentang model pembelajaran *Scramble* berbasis *power point* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran subtema pahlawanku kebanggaanku muatan PPKn dan Bahasa Indonesia, serta dapat digunakan sebagai rujukan bagi peneliti selanjutnya.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru

Dapat meningkatkan keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis *power point* untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran subtema pahlawanku kebanggaanku khususnya untuk muatan PPKn dan Bahasa Indonesia.

b. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn sehingga terjalin interaksi yang baik antara siswa dan guru serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa subtema pahlawanku kebanggaanku khususnya untuk muatan PPKn dan Bahasa Indonesia setelah diterapkan model pembelajaran *scramble* berbasis *power point*.

c. Bagi Sekolah

Memberikan masukan kepada sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang inovatif serta dapat mengembangkan pembelajaran menggunakan kurikulum 2013.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam memberikan gambaran tentang implementasi pembelajaran kurikulum 2013 menggunakan model *scramble* berbasis *power point*. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peneliti dalam menerapkan model *scramble*

berbasis power poin. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk hasil penelitian yang lebih baik lagi.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan latar belakang, bahasan penelitian ini di fokuskan pada penerapan model *Scramble* berbasis *power point* sebagai variabel bebas dan peningkatan kualitas pembelajaran subtema pahlawanku kebanggaanku muatan PPKn dan Bahasa Indonesia sebagai variabel terikat. Lokasi peneliti ini dilaksanakan di SD 2 Ngetuk, Nalumsari Kabupaten Jepara, dengan subjek penelitian kelas IV yang berjumlah 31 siswa.

1.6 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam kegiatan penelitian ini, peneliti akan menjelaskan istilah – istilah yang menjadi bahasan dalam penelitian. Secara lebih rinci akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Kualitas Belajar

Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari dua sisi yang sama pentingnya, yakni sisi proses dan sisi hasil belajar. Kualitas belajar yang diukur dalam penelitian ini terdiri dari 3 indikator yaitu : keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa yang dibatasi pada ranah kognitif dan afektif saja.

2. Model *Scramble*

Model *Scramble* adalah model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa. Metode ini mengharuskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Model pembelajaran *Scramble*

memiliki langkah-langkah 1) Persiapan ; 2) Kegiatan Inti ; dan 3) Tindak lanjut. Langkah yang diterapkan dalam penelitian sub tema pahlawanku kebanggaanku muatan PPKn dan Bahasa Indonesia adalah guru menyajikan materi dengan media power point. Kemudian, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk berdiskusi menyelesaikan LAS. Setelah itu, masing-masing kelompok menerima kartu soal dan kartu jawaban. Guru memberikan batasan waktu tertentu kepada masing-masing kelompok untuk menyelesaikan kartu soal tersebut dengan cara berdiskusi. Setelah waktu habis, maka semua kelompok wajib mengumpulkan kartu soal dan jawabannya. Lalu, masing-masing kelompok maju untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok mereka. Pada tahap tindak lanjut, siswa dan guru bersama-sama membuat kesimpulan pembelajaran.

3. *Media Power Point*

Media Power point adalah media yang digunakan untuk mempresentasikan materi yang sesuai kompetensi yang akan dicapai. *Power point* merupakan program aplikasi yang digunakan untuk menyusun sebuah presentasi. Aplikasi ini sangat populer dan banyak digunakan karena membantu sistem kerja yang berhubungan dengan presentasi.

4. Muatan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Indonesia diartikan sebagai pendidikan politik yang fokus materinya adalah peranan warga negara dalam kehidupan bernegara yang semuanya itu di proses dalam rangka untuk membina peranan tersebut sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945 agar dapat menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara

5. Muatan Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam dunia pendidikan. Bahasa Indonesia sebagai alat integrasi bangsa (secara politis) tampak jelas kedudukannya sebagai bahasa nasional, yaitu lambang kebanggaan nasional, lambang identitas nasional, alat pemersatu bangsa, dan alat perhubungan antar budaya dan antar daerah.

6. Subtema Pahlawanku Kebanggaanku

Ciri utama pembelajaran menggunakan kurikulum 2013 adalah adanya pemetaan KD dan penggabungan beberapa muatan pembelajaran menjadi tema dan subtema.

Peneliti mengambil kelas IV tema 5 Pahlawanku subtema 2 Pahlawanku Kebanggaanku. Berikut adalah Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang menjadi fokus penelitian ini.

Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah

4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan anak beriman dan berakhlakul karimah.

Kompetensi Dasar

PPKn

- 3.1 Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila

- 4.1 Menjelaskan makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari

Bahasa Indonesia

- 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi

- 3.8 Membandingkan hal yang sudah diketahui dengan yang baru diketahui dari teks nonfiksi

- 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri

- 4.8 Menyampaikan hasil membandingkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru secara tertulis dengan bahasa sendiri.

